



Videojocs

Quins valors transmeten?

Full informatiu per als alumnes de secundària i les famílies

En la societat actual, la feina d'educar els fills s'escapa dels àmbits tradicionals (família, escola...). Arriben munts de missatges des de diferents bandes, molts d'ells a través dels mitjans audiovisuals. Entre aquests mitjans hi ha els videojocs, que s'han convertit en una part important de l'educació. Així, els videojocs també eduquen, creen valors... però, quins valors?

No tots els videojocs són iguals, no tots són neutres o aporten valors constructius. Alguns, per exemple, exalten la tortura i els maltractaments, o els comportaments racistes o xenòfobs. En aquest tipus de videojocs és normal que s'enalteixi la violència com a mitjà per resoldre els conflictes, per imposar la pròpia voluntat. Així, jugar a assassinar o torturar virtualment es pot convertir en un costum quotidià. A casa o a les sales de videojocs.

Quines són les conseqüències d'això? Potser no hi ha consens sobre aquest punt, però sí que sembla que, posats a difondre valors i proposar fórmules educatives i de diversió, hi ha millors opcions. Tant dins del món dels videojocs com en el conjunt de les ofertes lúdiques i educatives de tot tipus existents.

La trivialització de la violència: alguns videojocs i la vida real

En cursiva, textos promocionals de Dungeon Keeper (Guardià de la Mazmorra)

"Si has capturat i empresonat al Senyor del Territori tens l'oportunitat de torturar-lo [...] Hi ha diferents tortures [...]"

"El Senyor del Territori només pot patir una tortura, per tant has de fer clic amb el botó esquerre del ratolí per a seleccionar la tortura. Posteriorment escoltaràs amb plaer els agònics crits de sofriment del Senyor [...]"

Qui ha estat torturat ho segueix estant [...] Qui ha patit el turment no podrà ja trobar un lloc al món, la maledicció de la impotència no s'extingeix mai. La fe en la humanitat, trontollant ja amb la primera bufetada, anorreada després per la tortura, no es recupera mai.

Jean Améry. Va ser torturat per la Gestapo y després deportat a Auschwitz perquè era jueu. Va sobreviure i es va suïcidar el 1978.

"a aquestes harpies vestides de cuir els encanta el dolor. Adoren els crits dels torturats i també els agrada experimentar elles mateixes una mica de dolor. Creu-me, un parell de sessions a la cambra de tortura pot fer meravelles en la taxa de felicitat d'una dama..."

Sabira Khan es va casar a Pakistan als 16 anys amb un home que li doblava l'edat. El seu marit li va prohibir veure a la seva família, però ella, embarassada de 3 mesos, ho va intentar. El seu marit i la mare d'aquest la van ruixar amb querosè i li van calar foc. Va patir cremades en el 60% del seu cos. Els estats són responsables de protegir les persones, no només de la tortura i els maltractaments dels seus propis agents sinó també dels maltractaments infligits per particulars.

Amnistia Internacional. Cuerpos rotos, mentes destrozadas; torturas y malos tratos a mujeres.



Norme, drets i legislacions

Existeixen normes internacionals com la Convenció sobre els Drets dels Infants, ratificada per Espanya, que assegura que els menors han de rebre una educació conforme als principis de la Declaració Universal dels Drets Humans, concretament, fomentant un esperit de pau, dignitat, tolerància, llibertat, igualtat i solidaritat.

Ni a Espanya ni en el marc de la Unió Europea (però sí a algunes Comunitats Autònomes) no existeix una legislació que protegeixi els menors dels continguts violents, racistes o xenòfobs d'alguns videojocs.

El Codi d'Autoregulació sobre l'Etiquetat i Publicitat dels Videojocs, subscrit entre els fabricants de videojocs (ADESE) i el Ministeri de Sanitat i Consum, en vigor des de març de 2001, estableix que els videojocs han de portar la recomanació de l'edat.

Amnistia Internacional no proposa prohibicions ni boicots. Sí que demana, però, responsabilitat per part de les administracions i les famílies, i que així es protegeixin efectivament els drets dels menors.

Per a un ús responsable dels videojocs

Recomanacions d'Amnistia Internacional adreçades als menors

- Els videojocs transmeten uns determinats valors; segons el tipus de videojocs, reflexiona quins són.
- Què passa si un pensa en els casos reals que es trivialitzen en alguns videojocs? Persones realment torturades, assassinades, víctimes de conflictes bèl·lics... És fàcil seguir jugant amb aquestes imatges reals presents?
- Els munts de sang, violència i crueltat, fan un videojoc més atractiu? Si creus que sí, quina explicació se t'acudeix?
- Desenvolupa el teu esperit crític. Escull videojocs divertits i positius. N'hi ha de molt bons i t'ho pots passar molt bé jugant-hi.
- Recorda, a més, que hi ha moltes altres maneres de divertir-se i de jugar.

Recomanacions d'Amnistia Internacional adreçades a les mares i els pares

- Dedica temps a jugar amb els teus fills. Procura ajudar-los a escollir els seus jocs.
- Fomenta el seu esperit crític
- Fixa't i fes que es fixin en les indicacions sobre l'edat recomanada dels videojocs.
- Exigeix que en els locals de venda i lloguer de videojocs estiguin separades les zones de menors i les d'adults.
- Recolza les mesures legislatives que afavoreixin l'educació en valors.

